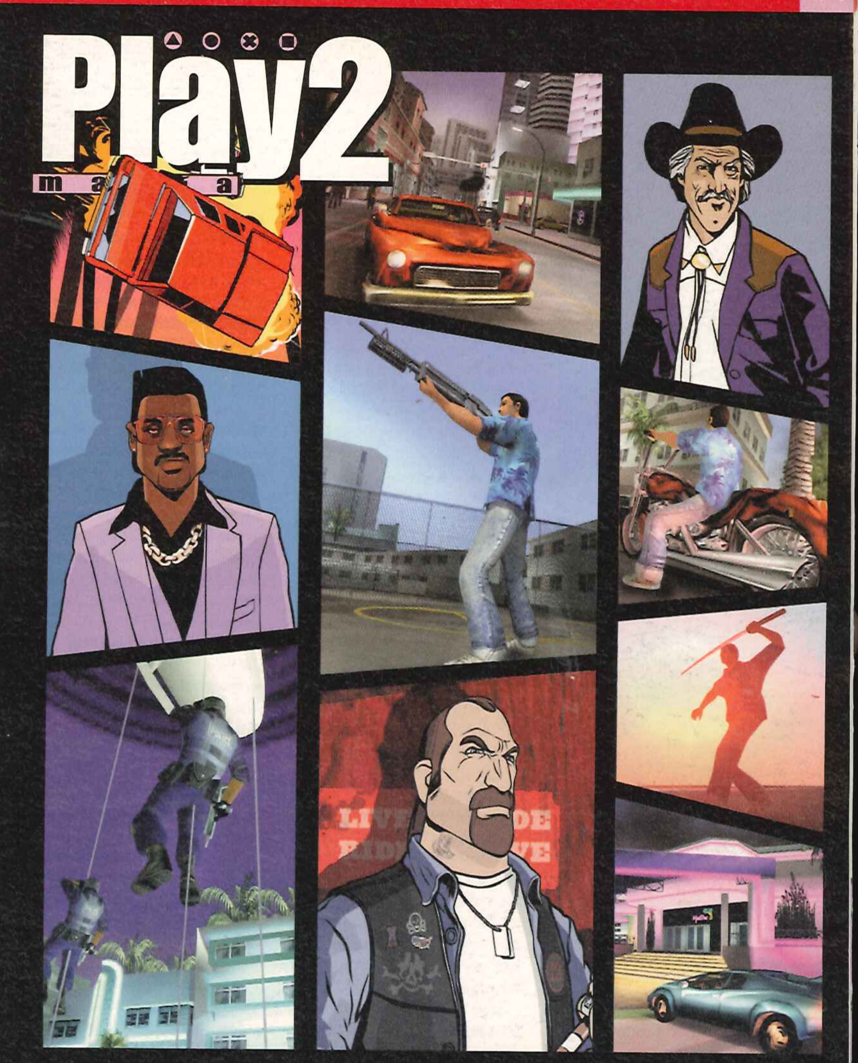
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº14



GTA Vice City

Mapas • Trucos • Paquetes ocultos • Estrategias

No es sencillo sobrevivir en el mundo del hampa, pero más difícil aún es encontrar todas las claves que te permitan convertirte en el amo de los bajos fondos. Si quieres conseguirlo sin demasiados problemas, estúdiate bien este manual del buen ladrón, que incluye mapas de la ciudad y trucos de lo más jugosos. No te arrepentirás.

PASEANDO POR LA CIUDAD

• LOS VEHÍCULOS (1)

Para completar las misiones y circular por la ciudad **necesitas robar un vehículo**. Para ello, ponte en mitad de la carretera y cuando se detenga uno, pulsa ▲. Sal rápidamente antes de que el conductor, o un poli que pase cerca, intente recuperarlo.

Antes de "agenciarte" un coche, **ten en cuenta qué modelo necesitas**: uno resistente como los 4x4 y camiones, o uno veloz como los deportivos y las motos.

Si en un tiroteo pinchan las ruedas de tu coche, intenta cambiar de vehículo o introdúcete en un taller de pintura.

• LA POLICÍA (2)

Además de las mafias rivales, tu principal enemigo será la policía, que vigila la ciudad para que no se cometan fechorías. **Según te comportes, el nivel de persecución se incrementará** y sólo podrás deshacerte de ellos entrando en un taller de pintura, adquiriendo uno de los símbolos de policía que hay repartidos por la ciudad, o escondiéndote durante un rato si el nivel de persecución es de tan sólo un grado.

Si los "maderos" te cogen, además de hacer fracasar la misión, te mandarán a comisaría o al hospital quitándote las armas y parte de tu dinero.

Los distintos niveles son:

1: Policías intentarán detenerte.
2: Policías y helicópteros intentarán detenerte o dispararte.
3: Policías, helicópteros y camionetas bloquearán las calles.
4: La policía, helicópteros armados y SWAT intentarán matarte.
5: Agentes especiales secretos y furgonetas del FBI para acabar contigo a las primeras de cambio.
6: El temible ejercito saldrá a la calle y no parará hasta liquidarte.

• LAS RESIDENCIAS

Además de disponer del **hotel Ocean View, donde podrás guardar la partida** en cualquier momento y descansar para recuperar energías, también **podrás adquirir apartamentos para salvar, guardar tus vehículos robados favoritos y adquirir helicópteros** en sus tejados.

• USO DE ARMAS (3)

Para enfrentarte a tus enemigos con ciertas garantías, tendrás que **ir armado hasta los dientes.** Aunque puedas **comprar multitud de armas en las dos tiendas** que hay en la ciudad, lo mejor es "adquirirlas" gratis **quitándoselas al cadáver de un mafioso** o buscándolas por los más oscuros rincones de la ciudad.

Para enfrentarte cara a cara con cualquier matón **usa la Uzi, escopeta o magnum**, ya que apuntan automáticamente (**R1**). Si está **a distancia**, no dudes en emplear el **rifle de francotirador.**

Si lo que necesitas es **destrozar vehículos usa un rifle, lanzacohetes**, o la Uzi si te encuentras dentro de tu coche.

• RECUPERAR VIDA (4)

Es posible que al finalizar una misión acabes muy mermado de salud. Para afrontar nuevas misiones en plena forma tendrás varias opciones:

• **La más económica es salvar la partida** en una de tus residencias y dormir un poco para restablecer tu salud por completo y gratis.







• **Cogiendo uno de los símbolos de corazón** que verás desperdigados por la ciudad.

• Otra forma de recuperar fuerzas es **asistir al club Pool-Position, tras adquirirlo por 30.000 $**, e introducirte en una sala donde una bailarina ligerita de ropa danzará para ti a cambio de unos dólares. Si te gastas más de 600$, tu club empezará a generar dinero diariamente.

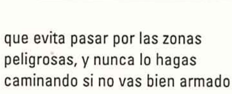
• **De noche, acércate en coche a una de las mujeres de "dudosa moral"** que pasean por la ciudad para que se suban. Ve entonces a un lugar retirado del gentío y verás como tu salud llega hasta 150 a cambio de unos dólares. Si quieres recuperar tu dinero, no dudes en atropellarla cuando se baje del vehículo para recogerlo de su cadáver.

• Si tienes hambre, estás herido y tienes unos pocos pavos, **pásate por una de las pizzerías** de la ciudad y recuperarás fuerzas.

• Cuando entres en una farmacia, además de atracarla, **podrás comprar unos medicamentos** para recuperar tu salud.

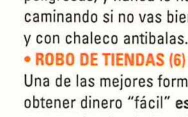
• LAS BANDAS (5)

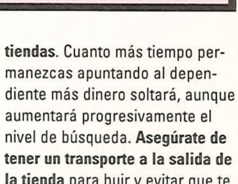
Mezclados con el resto de la ciudadanía en cada uno de los distritos darás con las mafias. Ten mucho cuidado con ellos, ya que **si las relaciones con su jefe no son cordiales, intentarán liquidarte** por todos los medios. Así que evita pasar por las zonas peligrosas, y nunca lo hagas caminando si no vas bien armado y con chaleco antibalas.



• ROBO DE TIENDAS (6)

Una de las mejores formas para obtener dinero "fácil" **es asaltar a punta de pistola las diferentes tiendas**. Cuanto más tiempo permanezcas apuntando al dependiente más dinero soltará, aunque aumentará progresivamente el nivel de búsqueda. **Asegúrate de tener un transporte a la salida de la tienda** para huir y evitar que te atrapen.









↘TRABAJOS TEMPORALES



• REPARTIDOR DE PIZZAS

Junto a las pizzerías encontrarás unas motos de reparto que te servirán para ganar algo de dinero realizando los envíos que te manden (tras pulsar R3). Además, si completas los 10 niveles de dificultad verás como el máximo de tu salud se incrementa hasta 150.

• HACIENDO DE MADERO

Adquiriendo un coche patrulla podrás hacer de "chico bueno" para atrapar a los maleantes. Según acabes con ellos dentro del tiempo marcado, tu capital se incrementará.

• BOMBERO (1)

Ve a las estación de bomberos (o crea una explosión) para adquirir un camión con el que podrás apagar todos los incendios de la ciudad dentro del tiempo marcado para ganarte unos pavos. Además, si completas los 12 niveles de dificultad, te volverás invulnerable al fuego, por lo que podrás utilizar el lanzallamas sin riesgo a quemarte.

• CONDUCTOR DE AMBULANCIA (2)

En el hospital y en el escenario de un crimen, podrás hacerte con una ambulancia con la que realizar distintas misiones bajo el papel de paramédico. Tras completar los 12 retos, además de haber ganado una gran cantidad de dinero, podrás esprintar todo el tiempo que quieras sin cansarte.

• TAXISTA

Adquiere uno de los numerosos taxis que verás para llevar a los ciudadanos a su lugar de destino. Después de superar 100 trabajos, tu vehículo obtendrá la habilidad de realizar pequeños saltos al pulsar L3.

• VIGILANCIA

Tras recolectar los 100 paquetes ocultos que hay desperdigados por la ciudad, podrás subir en un helicóptero militar situado en la base del ejército cercana al aeropuerto. Para acceder a él y no ser acribillado por los militares, vístete de policía en la comisaría. Tras completar las 12 misiones, verás como la resistencia de tu chaleco antibalas aumenta a 150.

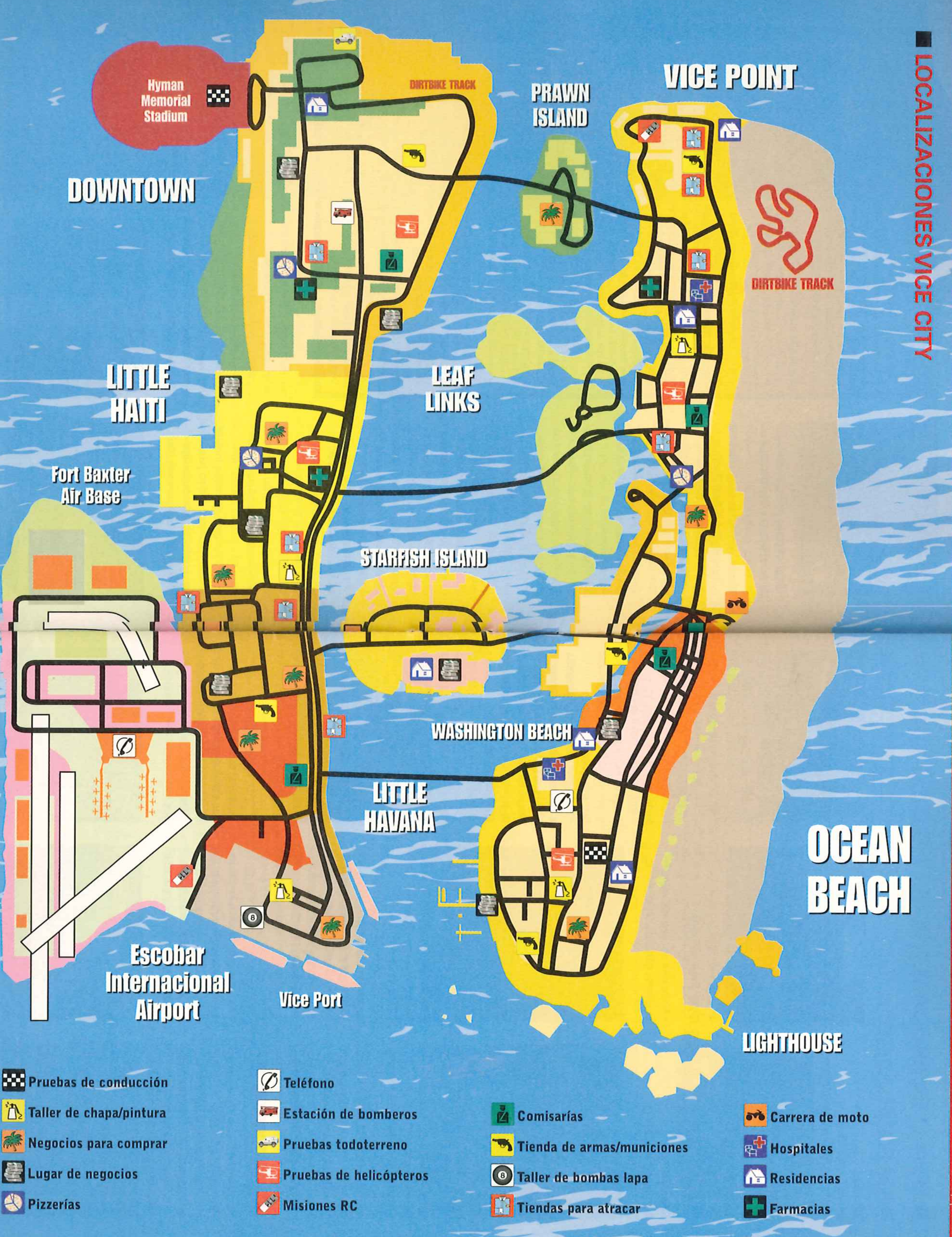
• PISTOLERO (3)

En la tienda de armas del norte podrás probar tu puntería (pasa a la trastienda). Si superas la puntuación de 45, recibirás la habilidad de cargar el arma rápidamente.

• AYUDANDO A LA POLI

Si ves por la calle a un policía persiguiendo a un caco, golpea al maleante hasta que se caiga al suelo y patéale hasta dejarle inconsciente. Por cada golpe que le sueltes recibirás 50 pavos.

LOCALIZACIONES VICE CITY



Misión 01 EL ABOGADO

01 LA FIESTA

Dificultad: 1/5.
Recompensa: 100 $.

• Roba el primer coche que veas y ve a la **tienda de Rafael. Ve a la fiesta conduciendo con pruden-cia** para no buscarte problemas.

• **Coge el coche aparcado junto al muelle y lleva con precaución a Mercedes** al lugar señalado.





02 PELEA EN EL CALLEJÓN TRASERO

Dificultad: 1/5.
Recompensa: 200 $.





• **Nada más encontrarte con el cocinero, golpéale** rápidamente hasta matarle para que no le dé tiempo a herirte.

• **Tras coger el móvil del cadáver del chef,** esprinta junto a tu nuevo socio hasta el vehículo que hay al final del callejón.

• **Móntate en el coche y atropella a los compañeros del cocinero.**

• No te olvides de **recoger las armas de sus cadáveres** y lleva a tu compañero hasta el lugar señalado en el mapa.

03 FURIA EN EL JURADO

Dificultad: 1/5.
Recompensa: 400 $.

• **Recoge el martillo** que verás al comienzo de la misión.

• Pulsa el botón **L1** si llevas otra arma de cuerpo a cuerpo. Lo que te hace falta ahora es este contundente martillo.

• **Dirígete a tus dos objetivos y destroza los coches** por todos lados hasta que el miembro del jurado se atemorice.

• Si nos permites un consejo, **antes de golpear los coches, asegúrate que no hay ningún policía** cerca. De este modo conseguirás evitarte complicaciones innecesarias a estas alturas.



04 DISTURBIOS

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 1.000 $.

• **Tras disfrazarte de trabajador,** accede al lugar de la reyerta en un coche resistente (4x4).

• **Bájate y golpea a cuatro obreros** para iniciar la reyerta.

• Después regresa a tu vehículo rápidamente antes de que resultes herido en la refriega.

• **Atropella a todos los involucrados,** incluidos los miembros de seguridad, y **dispara a los bidones** para conseguir que exploten los camiones que hay en el parking, permaneciendo a cierta distancia para que la detonación no te afecte.

• **Si alguno de los camiones no explota,** móntate en él y golpéalo contra un muro hasta que veas que sale fuego de su motor. Eso sí, **bájate del vehículo a tiempo** y aléjate lo suficiente como para que no te dañe la explosión.





Misión 02 TELÉFONO BLANCO

Durante el transcurso de las misiones que te encarguen los mafiosos, recibirás en tu móvil encargos que serán concretados en las cabinas públicas de la ciudad.

01 MUERTE EN LA CARRETERA

Dificultad: 1/5.
Recompensa: 500 $.

• Antes de comenzar la misión piensa en lo que necesitas. En este caso, **coge un coche deportivo** (un Comet, por ejemplo).

• **Para alcanzar al repartidor de pizzas** antes de que acabe su reparto, fíjate en el mapa de la ciudad y de este modo podrás saber dónde se encuentra en cada momento.

• **Cuando le hayas alcanzado, golpéale con tu coche** hasta que se caiga de la moto.

• Una vez que esté en el suelo, **no dudes en atropellarle.** ¿A que no ha sido tan difícil?



02 ELIMINA A LA ESPOSA

Dificultad: 1/5.
Recompensa: 2.000 $.

• Antes de nada, **adquiere un coche veloz** (Infernus está bien).

• Para matar a la mujer **deberás hacer que su coche explote a base de golpes** del carrocería, sin usar la Uzi.

• **Evita estrellarte con el resto de los vehículos,** ya que si tu coche se estropea, tendrás que cambiarlo y puede que pierdas de vista tu objetivo.

• **Golpéale fuerte con tu coche o haz que se estrelle** con otro vehículo o con algún edificio, ya que el simple roce de carrocerías apenas le afectará. Eso sí, controla los daños de tu choche.





03 ANTOCIDIO

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 4.000 $.

• Al comenzar la misión, **coge el chaleco antibalas** que se encuentra en los bajos del edificio en construcción situado en Washington Beach.

• Como tan sólo dispones de 9 minutos para completar la misión, **esprinta hasta el lugar donde se encuentra el rifle de francotirador y la moto** que te servirá de transporte.

• **Tu primer objetivo se encuentra subido en el poste publicitario,** por lo que deberás usar el zoom del rifle para acabar con él.

• **El segundo se encuentra dentro de una furgoneta,** así que, sin bajarte de la moto, dispara con la Uzi hasta que reviente su vehículo con él dentro.

• **Tus dos víctimas siguientes están esperándote junto a un 4x4.** Sin bajarte de la moto, podrás eliminar al que te dispara con una escopeta y destrozar el jeep donde huirá el otro.

• **El quinto se encuentra en un barco** cerca de la costa, así que acércate a la orilla, usa el zoom del rifle y dispárale.

• **Para acabar con tu último objetivo,** cambia la moto por el primer deportivo que veas por la zona. Persíguele por toda la ciudad hasta que consigas que se caiga de la moto en la que circula y atropéllale.







04 COMPROBANDO EL REGISTRO

Dificultad: 3/5.
Recompensa: 8.000 $.

• **Antes de descolgar hazte con un chaleco antibalas.** Tras coger el teléfono, adquiere el **rifle de francotirador** que hay junto a éste y acércate a tu objetivo con precaución para que no te vea (observa la barra de distancia).

• Usando el zoom del rifle, **dispara al hombre vestido de negro**, sólo cuando haya acabado la conversación con tu objetivo.

• **Guarda el rifle para que puedas esprintar**, coge el maletín y sal pitando del aeropuerto para que los matones y la policía no te cosan a balazos.

• **Coge el primer coche que puedas y huye** al lugar señalado, esquivando a los coches que te persigan y disparen.



• **Sólo cuando hayas completado la misión**, regresa a la puerta del aeropuerto donde permanecen las armas que has dejado al entrar en éste. Hacerlo antes sería una auténtica locura.



05 CABOS SUELTOS

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 16.000 $.

• **No comiences el nuevo trabajito sin haberte equipado** con chaleco antibalas, mucha munición de Uzi y de rifle de francotirador.

• **Utilizando el rifle de precisión** (agachado, para que los matones que te esperan en el patio y en los tejados no te den) acaba con todos los enemigos que puedas a larga distancia. Usa la Uzi para aquellos a los que no puedes alcanzar desde lejos.



• Ten en cuenta que si merma tu salud, **dispondrás de vida y de un chaleco antibalas en el patio** de la fábrica.

• **Tras coger el maletín, móntate en el helicóptero** que hay junto a éste y pilota con mucha suavidad y a gran altura, para evitar colisionar con ningún edificio, hasta el helipuerto que podrás ver en el aeropuerto.

Misión 03 AVELY CORRINGTON

01 HIERRO NÚMERO 4

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 500 $.

• Equípate con un chaleco antibalas y el traje adecuado,

• **Entra en el club de golf y recoge el palo** que podrás ver en la entrada.



• **Ve al lugar donde se encuentra el chivato.**

• Pero antes de subir las escaleras para acabar con él, **deshazte de todos los cochecitos de golf menos uno**, que te servirá para atropellarle.

• Nada más subir las escalera, **esprinta hasta el carrito que has dejado** y atropella a tu objetivo y a todos los matones que intentarán tirarte del coche.

• Tras cumplir tu misión, **recoge todo tu arsenal en la salida**.



02 DEMOLEDOR

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 1.000 $.

• **Monta en la furgoneta** que hay aparcada en los alrededores del edificio en construcción **para colocar cuatro bombas** en el interior. Tendrás que hacerlo en tan sólo 7 minutos y usando el helicóptero portátil.

• Ten en cuenta que **tendrás que colocar cada una de las bombas en una planta distinta** del edificio, así que guíate con el mapa para saber dónde se encuentran.

• **Si aparece un triángulo** en el mapa significa que el lugar está en un piso elevado o inferior. **Si aparece un cuadrado**, es que estás en el piso correcto.

• **Para hacer girar el helicóptero** usa **R1** y **L1**, avanza con el stick izquierdo, elévate con ■, desciende con ✖ y usa ● para lanzar las bombas.

• **Evita chocar con las paredes**, los bates de los obreros y las balas de los agentes de seguridad para que tu juguetito no termine explotando.



03 DOS LEVES IMPACTOS



Dificultad: 1/5.
Recompensa: 2.000 $.

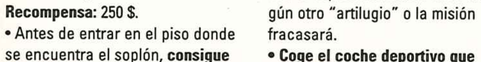
• **Ve a la tienda** para disfrazarte de miembro de la banda haitiana.

• Para llegar al funeral, **conduce rápido y sin bajarte del coche**, evitando así a los colombianos.

• **En el lugar del entierro, intenta atropellarle** (antes de que huya en otro coche) a través de la lluvia de balas que te lanzarán.

• **Si escapa, persíguele** y ponte a su altura **para destrozar su coche con la Uzi. Nunca te coloques detrás suya** en la persecución, ya que tirará ataúdes cargados con explosivos que pueden hacerte saltar por los aires.

Misión 04 CORONEL CORTÉZ



01 CERDO TRAIDOR

Dificultad: 1/5.
Recompensa: 250 $.

• Antes de entrar en el piso donde se encuentra el soplón, **consigue un coche deportivo** y apárcalo en la puerta.

• **Cuando el soplón huya, guarda la motosierra**, alcánzale con un esprint y usa ésta para acabar con él rápidamente. No uses ningún otro "artilugio" o la misión fracasará.

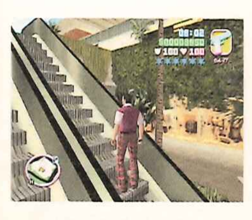
• **Coge el coche deportivo que has aparcado** antes en la puerta y dirígete rápidamente al taller de pintura para poder despistar a la policía, que te perseguirá con nivel 2, y eso no es bueno para ti.



02 TIROTEO EN EL CENTRO COMERCIAL

Dificultad: 1/5.
Recompensa: 500 $.

• Antes de nada, **equípate con un chaleco antibalas.**



• Cuando llegues al lugar de la cita, dentro del centro comercial, **deja aparcado un coche deportivo en el piso inferior**.



• Rodeado de Swat, **esprinta hasta tu coche**, sin intentar acabar con todos o terminarás mal.

• **Fuera, verás como tu contacto huye en una moto** deportiva con los chips encima. Persíguele y golpéale hasta que se caiga de ella para **recuperar el maletín**.

• **Conduce con rapidez**, esquivando a la policía que te perseguirá con nivel 2, hasta las guarida de tu jefe. Para evitar complicaciones, no dudes en entrar en el primer taller de pintura que veas.

03 ÁNGELES GUARDIANES

Dificultad: 1/5.
Recompensa: 1.000 $.

• Una vez estés colocado en tu posición, **dispara con el rifle a todos los mafioso**, salvo a tu jefe y sus dos guardaespaldas. Podrás distinguirlos por sus camisas hawaianas. Dispara primero a los matones que estén más cerca de tu jefe para evitar que muera.

• **Cuando acabe el tiroteo, guarda el rifle** y esprinta para coger la moto que ha dejado en el suelo el ladrón.

• **Persigue al otro por los callejones** sin perderle de vista, dispárale con la Uzi para tirarlo al suelo y **recoge el maletín** de su cadáver.





04 ¡SEÑOR, SÍ SEÑOR!

Dificultad: 3/5.
Recompensa: 2.000 $.

• Antes de nada, **equípate con el rifle de francotirador, chaleco antibalas y con un lanzacohetes** que encontrarás en la piscina de la casa situada junto al párking del aeropuerto.

• **Colócate frente al batallón que se aproxima,** pero asegurándote de que desde ahí puedas desviarte de la avenida por una calle lateral.

• **Descarga todos los misiles sobre el convoy,** móntate rápidamente en tu coche y ve al final de la calle lateral. Allí, equípate con el rifle de francotirador y dispara a todo militar que aparezca.

• **Cuando no veas a ningún soldado en la calle,** equípate con la Uzi y corre hacia el tanque, disparando a los militares que se encuentren proporcionándole cobertura.

• **Colócate en la puerta derecha del tanque,** dispara con la Uzi para abollarla y entra.

• Ya dentro, **conduce lo más rápido posible hasta el garaje** señalado, **disparando a todos los coches patrulla** que se crucen en tu camino, antes de que explote el tanque.





05 TODOS CON LAS MANOS ARRIBA

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 5.000 $.

• No olvides, antes de comenzar, **equiparte con muchísima munición de rifle,** unos cuantos cohetes y un chaleco antibalas: te van a hacer falta.

• **Para proteger a tu jefe,** acaba con todas las lanchas que rodeen el yate usando el rifle y moviéndote de un lado a otro.

• **Reserva los cohetes para derribar los helicópteros** que aparecerán al final de la misión.

• **Si tu vida corre peligro o te quedas sin munición** del rifle, en las escaleras del barco encontrarás todo lo que necesitas. Pero todo parece poco...





Misión 05 RICARDO DÍAZ

01 LA CAZA

Dificultad: 1/5.
Recompensa: 1.000 $.

• Antes de ajustarle las cuentas al moroso, **rodea la manzana en la que se encuentra el edificio y coloca un coche junto a un contenedor.**

• Una vez te haya descubierto, **intentará huir por el tejado,** así que guarda cualquier arma pesada con la que estés equipado para que puedas esprintar, y persíguele después hasta llegar al final del tejado.

• **Tras caer del edificio, móntate rápidamente en el coche** que has aparcado y persigue al moroso hasta su guarida, manteniendo la distancia pero sin perderle de vista, para evitar que te alcance con las ráfagas de su rifle.







02 PHONM PENH´86

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 2.000 $.

• Antes de visitar a tu jefe, **equípate con un chaleco antibalas.**

• En la primera fase de la misión, **manejarás, desde un helicóptero, una ametralladora con munición ilimitada** con la que debes fulminar a todos los mafiosos que te ataquen desde la calle.

• **Dispara primero a los que se encuentren cerca del helicóptero,** y a los bidones para que las explosiones acaben con ellos.

• Ya en tierra, **agáchate en el marco de la puerta** de la entrada y dispara con la ametralladora a todos los matones que veas.

• Ya dentro del edificio, equípate con la Uzi por si queda algún mafioso con vida y **sube hasta el tejado de la casa.**





03 EL BARCO MÁS RÁPIDO

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 4.000 $.

• Equipado con chaleco antibalas y con la Uzi en mano, **mata a todos los mafiosos que encuentres cerca del muelle,** mientras te adentras en el hangar donde se fabrican las barcas.

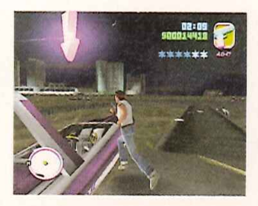
• Tras acabar con los mecánicos que te atacarán con sus martillos, **pulsa el interruptor que hará descender la barca** al muelle.

• Antes de acudir al muelle, **agáchate y cúbrete con las cajas** del hangar, ya que varios mafiosos aparecerán para liquidarte.

• Una vez despejada la zona, **móntate en la barca y llévala al muelle de tu jefe** rápidamente, antes de que la poli costera te hunda tu nuevo "juguetito".





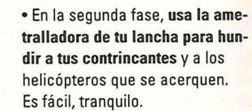


■ 04 OFERTA Y DEMANDA

Dificultad: 1/5.
Recompensa: 10.000 $.

• En la primera fase de la misión **deberás participar en una carrera de lanchas** y llegar primero hasta la barca señalada. Pilota rápido pero con prudencia para evitar caer en dique seco, lo que haría que perdieses la carrera, además de destrozar tu lancha.

• En la segunda fase, **usa la ametralladora de tu lancha para hundir a tus contrincantes** y a los helicópteros que se acerquen. Es fácil, tranquilo.







■ 05 BORRAR

Dificultad: 3/5.
Recompensa: mansión adquirida con la que recaudarás 5.000 $. por cada día y 50.000 $. aparte.

• **Ármate hasta los dientes y consigue un chaleco antibalas** antes de comenzar esta misión.

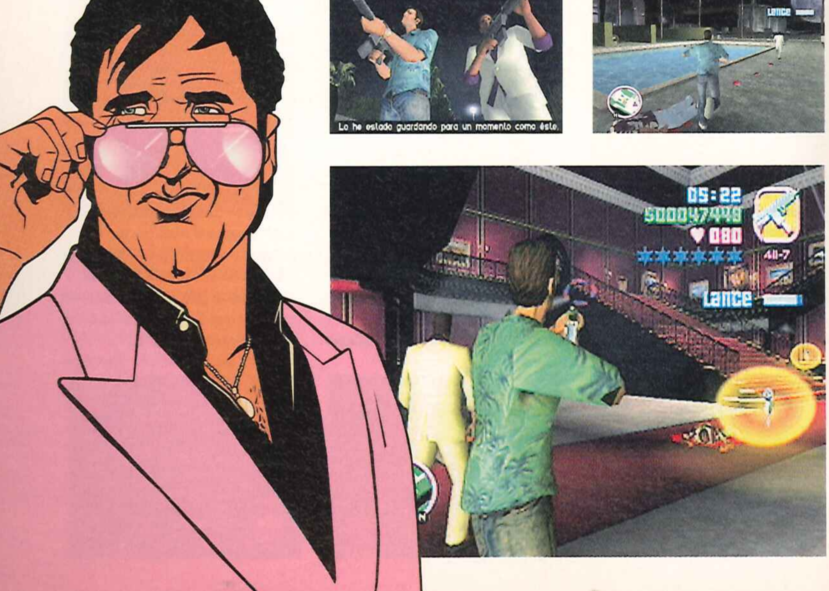
• **Para entrar en la casa por la puerta trasera,** usa el rifle de francotirador a distancia para acabar con todos los mafiosos que la protegen.

• Una vez dentro de la mansión, **usa la escopeta para enfrentarte a los matones** que te esperan en cada esquina.

• Sube al primer piso y, tras recorrer un largo pasillo, **llegarás al hall donde te espera Diez**, acompañado por multitud de matones. Acaba primero con ellos y, cuando la sala esté despejada, acompaña a Lance para acribillar a Diez usando la escopeta o la Uzi.

Lo he estado guardando para un momento como éste.





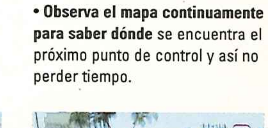
■ Misión 06 CUBANOS

■ 01 EL DESAFÍO DEL BARCO TRUCADO

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 1.000 $.

• **Para cruzar los 25 checkpoints con tu lancha** en tal sólo tres minutos, deberás conducir muy, muy rápido pero con cuidado para no caer en dique seco. Velocidad y prudencia.

• **Observa el mapa continuamente para saber dónde** se encuentra el próximo punto de control y así no perder tiempo.









■ 02 CARNE DE CAÑÓN

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 2.000 $.

• **Equipado con rifle, Uzi y chaleco antibalas,** acude a la reyerta entre los clanes cubano y haitiano. Ten en cuenta que **si disparas a un solo cubano, la misión fracasará.**

• **Usa el rifle para destrozar vehículos** y así matar a varios haitianos con la explosión.

• **Tras liquidar al francotirador, accede al párking** de la fábrica y móntate en la furgoneta que verás señalada.

• **Sal lo más rápido posible para evitar que te pinchen las ruedas.** Si es así, no dudes en acudir al taller de pintura de la gran avenida para evitar de este modo que los coches patrulla de los "maderos" te persigan.





■ 03 ENCUENTRO NAVAL

Dificultad: 3/5.
Recompensa: 4.000 $.

• **No olvides llevar encima un chaleco antibalas,** mucha munición de rifle y una Uzi.

• Una vez estés delante de la fraternal reunión de narcotraficantes, junto a las barcas, agáchate y equípate con la Uzi. **Acaba rápidamente con todos los matones que hay en las dos lanchas** atracadas antes de que te maten o hundan tu barca.

• **Para recoger los tres maletines** que hay en el muelle y enfrente de la mansión, **cúbrete tras el muro y dispara a distancia** con el rifle a todos los mafiosos que te aguardan impacientes.

• Tras hacerte con los tres paquetes, **esprinta a la parte trasera de la mansión y móntate en el 4x4** aparcado para llevar el dinero hasta el bar y escapar de la policía, que te perseguirá, nada más y nada menos, que con nivel 4.

• **Entra en el taller de la avenida del oeste** de la ciudad para despistar a la pasma y llegar con tranquilidad hasta el bar.



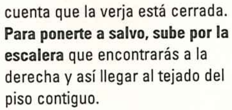




04 VUDÚ TROYANO

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 10.000 $.

- **Junto a la jefa de los haitianos, está el coche Vodoo** que precisas para ir a la trasera de la fábrica.
- Ya dentro, **usa la Uzi para acabar con los pocos matones** que protegen el local.
- Con la zona despejada, **sube al primer piso y coloca la bomba** en el lugar señalado y luego corre para colocar las dos siguientes en la planta inferior.
- **Los 45 segundos que tienes para salir de la fábrica** pueden resultar escasos si tenemos en cuenta que la verja está cerrada. **Para ponerte a salvo, sube por la escalera** que encontrarás a la derecha y así llegar al tejado del piso contiguo.



- **En tu huida, no pierdas tiempo disparando a los haitianos,** solamente corre para salvar la vida.







Misión 07 HAITIANOS

01 POCIÓN MÁGICA

Dificultad: 3/5.
Recompensa: 1.000 $.

- **Adquiere un coche rápido y un chaleco antibalas** antes de iniciar el reparto de los paquetes de droga.
- Ten en cuenta que a **medida que recojas el material, la pasma se irá "enfadando"** cada vez más contigo, hasta llegar a aparecer el FBI. **Acude entonces al taller de pintura** hasta que se calmen los ánimos por la zona.
- **Para coger cada paquete, detente con tu coche justo al lado** para así permanecer el menor tiempo posible expuesto a un posible atropello.







02 ¡BOMBAS FUERA!

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 2.000 $.

- Ten en cuenta que, aunque poseas bombas ilimitadas para tirar desde los aviones de control remoto, **sólo dispondrás de tres aviones** para completar la misión.
- **Vuela alto para evitar el plomo de los mafiosos** que pilotan las lanchas y desciende (progresivamente para no entrar en barrena) cuando pases por encima de ellos para tirarles los explosivos.
- **Tras lanzar la primera bomba, ataca rápidamente al matón** que está en el muelle, porque de lo contrario huirá en el coche que tiene justo a su dado. Se rápido y no lo dudes un instante.





03 JUEGO SUCIO

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 5.000 $.

- **Con el rifle de francotirador en tu poder,** corre hasta el tejado señalado mediante la escalera de metal que encontrarás en el callejón trasero.
- **Usa el zoom para ampliar la imagen todo lo posible** y dispara a los tipos que visten con camisetas blancas o beige, nunca a los haitianos.
- **Ayuda en primer lugar a los haitianos** que se encuentren rodeados para que no mueran.







Misión 08 KENT PAUL

01 EL CORREDOR DE LA MUERTE

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 0 $.

- Antes de entrar en el local Malibú para hablar con Kent, **cógete un coche deportivo, chaleco antibalas y munición** para el rifle y la Uzi.
- **Dirígete rápidamente al vertedero** por el camino más corto (mira el mapa antes de partir).
- **En la entrada verás un coche atravesado y varios matones** tras él. Agáchate entonces para que el objetivo del rifle no tiemble al disparar, y destroza el coche.
- **Entra poco a poco en el desgüace** matando a todos los mafiosos que se crucen en tu camino. **Usa la Uzi y no te detengas,** ya que si la resistencia de Lance se agota, la misión fracasará.
- **Una vez le hayas rescatado, coge el coche que hay junto a él** y sal zumbando mientras esquivas los cuatro deportivos que intentarán haceros saltar por los aires. **No salgas del vehículo en ningún momento y circula rápido por la ciudad, pero con cuidado y sin hacer el loco.**



Misión 09 MANSIÓN DE TOMMY

01 EXTORSIÓN

Dificultad: 3/5.
Recompensa: 2.000 $.

• **Asegúrate de que llevas mucha munición para la Uzi** antes de comenzar y luego **hazte con un coche muy potente.**

• Sólo dispondrás de 5 minutos para completar la misión.

• Una vez dentro, **guíate por las marcas del mapa y dispara a los escaparates** de las tiendas. Ten en cuenta que sólo tienes que destrozar los cristales, no te entretengas en nada más.

• Para despistar a la poli, que seguro te perseguirá, **puedes ponerte la ropa que hallarás en la primera planta.**





02 PELEA EN EL BAR

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 4.000 $.

• **Coge un coche de cuatro plazas (un taxi por ejemplo)** para que los dos matones te acompañen.

• Antes, debes asegurarte de que llevas **abundante munición para la Uzi y un chaleco antibalas.** Es por tu bien, haznos caso.

• Utiliza la pequeña ametralladora para acabar con tus rivales a costa distancia y no dudes en emplear **el rifle para hacer explotar los vehículos** que hay junto a los mafiosos y lograr que la explosión consiguiente los mande al hospital a todos.

• **Los dos últimos miembros de seguridad intentarán escapar en moto,** así que usa tu coche para tirarlos al suelo y atropellarlos.







03 TIENDA DE POLIS

Dificultad: 3/5.
Recompensa: 10.000 $.

• **Equipado con chaleco antibalas y acompañado por Lance** consigue, a base de atropellar peatones, que la poli te persiga con nivel 2 cerca del garaje señalado.

• **Tras colocar la bomba en la tienda** del centro comercial, esprinta a la primera planta y **cambia de ropa** para evitar la persecución policial.

• Sal del centro comercial y **dirígete hasta tu mansión,** acompañado en todo momento por Lance.







Misión 10 LOVE FIST

01 EL JUGO DEL AMOR

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 2.000 $.

• **Es preferible que** antes de acudir a la reunión con el camello, **consigas un buen deportivo.**

• **Aparca tu nuevo bólido en dirección a la carretera** para perseguirle más tarde cuando intente huir. Ten en cuenta que si lo pierdes de vista, la misión fracasará y tendrás que repetirla.

• **Antes de recoger a Mercedes, orienta tu coche hacia la rampa de salida** de su casa, ya que tan **sólo tendrás 1 minuto y medio para llegar hasta el local** de los Love Fist.

• **Luego toma la carretera que hay frente al edificio** y circula en línea recta para llegar lo antes posible.





02 ASESINO PSICÓPATA

Dificultad: 3/5.
Recompensa: 4.000 $.

• **Lo único que tendrás que hacer es golpear tu limusina contra el coche del psicópata** hasta que éste explote. Evita los impactos con el resto del coche para que tu vehículo no estalle antes que el suyo.





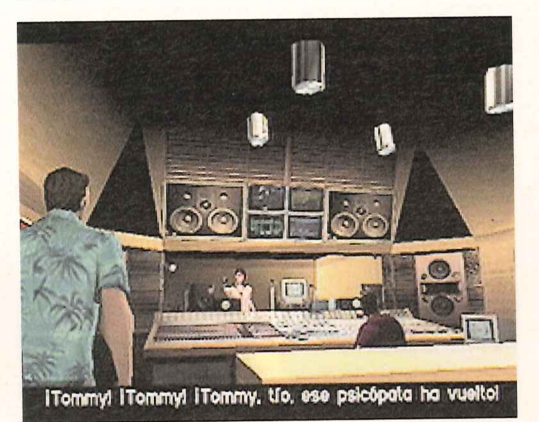
03 GIRA PUBLICITARIA

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 8.000 $.

• Para evitar que la limusina explote por circular a una velocidad excesivamente baja, **ve a la avenida de la ciudad, donde podrás pisar el acelerador** con más libertad.

• Cuando llegues al final de la avenida, frena ligeramente y haz un rápido giro de 180º para cambiar de sentido y recorrer de nuevo esa misma vía, hasta que se desactive la bomba. Nadie había dicho que fuera fácil, pero si dominas el coche lo lograrás.





Misión 11 CONTACTOS DE MOTERO

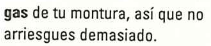
01 RUEDAS CON LLANTAS DE ALEACIÓN

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 1.000 $.

• Nada más salir ,**coge la chopper que hay aparcada** y ve al punto de inicio de la carrera.

• **Ni se te ocurra disparar a tus rivales,** la misión fracasaría.

• Para ganar la carrera **es importante que conduzcas rápido, pero lo fundamental es que no te caigas** de tu montura, así que no arriesgues demasiado.



• **Aunque vayas último no te preocupes,** tus rivales acabarán por caerse y podrás adelantarlos.





02 INCITANDO AL MACHO

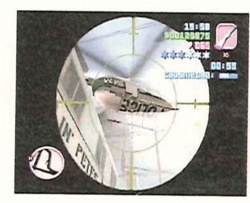
Dificultad: 3/5.
Recompensa: 4.000 $.

• Antes de nada, **equípate con una gran cantidad de munición de Uzi, de rifle y también con un chaleco antibalas.**

• **Sal a la calle del bar y dispara a todo el que se acerque,** incluidos los policías. No quites el dedo del gatillo por nada.

• **Cuando aparezca el helicóptero de los Swat,** no dudes en acribillarle con el rifle, ya que esto aumentará mucho el nivel del "caosmetro", que es de lo que se trata. Ya sabes, siembra el caos.





03 MOTO ROBADA

Dificultad: 4/5.
Recompensa: 4.000 $.

• Con chaleco y con mucha munición, **móntate en la chopper** que hay aparcada en la puerta del bar.

• Para llegar hasta el edificio señalado, **salta con la moto (debes ir a toda pastilla) usando las escaleras que hay enfrente. Ni frenes ni gires, sólo acelera a fondo** para llegar hasta el tejado del edificio.

• Una vez allí, **bájate de la moto y agáchate frente a las escaleras** que dan al patio para luego disparar con la Uzi a todos los matones que salgan.

• **Entra en el patio poco a poco, acribillando a todos los matones** que aparezcan, hasta llegar al garaje donde se encuentra la moto que buscas.

• Para salir del patio, **acelera a fondo y salta por unas escaleras** que dan a la calle.

• **Dirígete al bar rápidamente pero con mucho cuidado,** porque varios coches intentarán tirarte de la moto y atropellarte.





Misión 12 ESTUDIOS DE CINE

Al norte de la ciudad y por el módico precio de 50.000 $ podrás comprar unos estudios de cine de películas XXX. Bueno, quién sabe, a lo mejor te apetece ampliar tus negocios, ¿no?

01 CAMPAÑA DE RECLUTAMIENTO

Dificultad: 2/5
Recompensa: 1.000 $.

• Nada más hablar con la actriz, **su manager y unos matones intentarán liquidarte.** Dispárales con la Uzi y coge un coche para seguir al representante.

• **Persíguele y dispara con tu Uzi a su coche hasta destrozarlo.**

• Si se distancia de ti, **se detendrá para que varios matones salgan de su coche** e intenten liquidarte. Atropéllalos y ve a la caza del representante.

• **Tras mandarle al hospital, coge un coche de cuatro plazas** y recoge tranquilamente a Candy y a Mercedes.



02 CONSOLADOR DODO

Dificultad: 4/5
Recompensa: 2.000 $.

• Pilotando **el hidroavión, realiza giros suaves y nunca desciendas rápidamente** para no entrar en barrena. No te aproximes demasiado a edificios y palmeras para no estrellarte, ya que si caes al suelo, será imposible remontar.

• Para pasar por todos los checkpoint en el tiempo marcado, **hazlo de norte a sur y mirando el mapa** para saber donde se encuentran. **Cada vez que pases por un punto rojo, busca oro de color azul** (que anda cerca) y crúzalo también.





03 LA FOTO POLICIAL DE MARTA



Dificultad: 3/5
Recompensa: 4.000 $.

• **Tras coger el helicóptero que hay junto al hangar,** persigue al coche hasta el edificio señalado.

• Cuando tu objetivo llegue al hotel, **dirígete al saliente que hay en el edificio de enfrente** para aterrizar con tu helicóptero y **utiliza el zoom de la cámara de fotos para tomar unas instantáneas** de la extraña pareja.

• Con la foto en tu poder, **móntate en el helicóptero y vuela muy alto** para que la poli, que te perseguirá con nivel 5, no te derribe.

• **Cuando llegues al estudio, desciende rápidamente.**

04 PUNTO G

Dificultad: 3/5
Recompensa: 8.000 $.

• Debes completar la misión entre las 17:00 y las 07:00, así que **hazte con una moto deportiva antes de comenzar la misión.**

• **Para saltar de edificio en edificio, calcula la trayectoria y la velocidad** necesaria y evita frenar o girar nada más aterrizar para no caerte.

• Ten en cuenta que **hacia la mitad del recorrido, se abrirán unas escaleras** desde la que podrás acceder a los tejados, sin tener que volver al principio.





Misión 13 CLUB MALIBÚ

Por 120.000 $ podrás ser el propietario de este club de baile. Una vez completes todos sus desafíos, obtendrás de él ingresos diarios, que seguro que te vienen muy bien.

01 ¿SIN ESCAPATORIA?

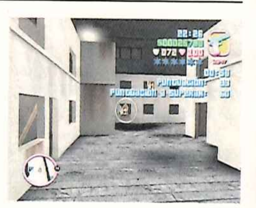


Dificultad: 3/5
Recompensa: 1.000 $.
• Antes de entrar en la estación de policía, será mejor que te **pongas un chaleco antibalas.**
• **El traje de policía lo encontrarás en la habitación que hay a la izquierda,** nada más entrar en la comisaría.
• **Tras coger la llave y sacar a tu compañero de la cárcel,** ve rápidamente a la salida disparando a todo poli que se interponga y sin perder de vista a tu compañero.
• Fuera, **coge el coche aparcado cerca de la entrada** y dirígete al taller de pintura, siempre acompañado del ex-preso.

02 EL TIRADOR

Dificultad: 1/5
Recompensa: 2.000 $.
• Para pasar la prueba de disparo, **intenta conseguir la máxima puntuación en la primera prueba,** sin duda la más fácil. Para ello, **dispara siempre al objetivo más lejano,** ya que de esta forma obtendrás más puntos.





03 EL CONDUCTOR

Dificultad: 3/5
Recompensa: 3.000 $.
• Para ganar deberás **afinar en el pilotaje y evitar a la poli,** que te perseguirá con nivel 2.
• Lo único que puedes hacer para facilitarte un poco la victoria **es intentar que tu rival se "la dé" a base de embestidas.**





04 EL ATRACO

Dificultad: 3/5
Recompensa: 50.000 $.
• No se te ocurra entrar en el banco si no tienes un **chaleco y munición de Uzi.**
• **Al girar cada esquina, utiliza la Uzi apuntando con L1** para dispara rápidamente a todos los miembros de seguridad.
• **Cuando irrumpan los Swat, permanece agachado y disparándoles** antes de que desciendan de las cuerdas.
• Nada más salir del atraco, **coge el taxi que dejará tu compañero y dirígete al taller de pintura** que hay en la avenida sin esperar a tus compañeros, ya que la policía te disparará nada más verte.



Misión 14 TAXIS KAUFMAN

En la conflictiva zona de los haitianos podrás adquirir la empresa de taxis por tan sólo 40.000 $. Así podrás completar nuevas misiones y seguir aumentando tu dinero y tu prestigio entre los mafiosos.

01 V.I.P.

Dificultad: 2/5
Recompensa: 1.000 $.
• Dirígete rápidamente al lugar de recogida, sólo tendrás un minuto para llegar. **Procura ir por la avenida y evitar golpes contra el resto del tráfico.**
• **Para destrozar el taxi** que te ha arrebatado al cliente, **usa la Uzi sin bajarte de tu vehículo,** antes de que llegue al aeropuerto.
• **Recoge al cliente y llévale por fin hasta su destino,** pero con tranquilidad para no buscarte problemas con la policía.







02 RIVALIDAD AMISTOSA

Dificultad: 2/5
Recompensa: 2.000 $.
• **Equipado con todos los cargadores de Uzi que puedas** y al volante de un taxi Kaufman, ve con tranquilidad en busca de los tres taxis.
• Circulan por la ciudad y **sólo tienes que destrozarlos con tu arma.**
• **Si tu vehículo sufre daños, arréglalos en el taller** de pintura de la avenida del oeste de la ciudad.







03 TAXIGEDON

Dificultad: 4/5
Recompensa: 3.000 $.
• Cuando te encuentres encerrado y con 10 taxistas enfadados que sólo piensan en hacerte rodajitas, **ponte a dar vueltas en redondo al aparcamiento durante un minuto.** Así evitarás que choquen contigo.
• Tras esto, **un taxi mucho más peligroso intentará hacer lo mismo,** así que intenta colocarte a su lado y dispararle con la Uzi para inutilizarlo.
• **Cuando el conductor se baje** antes de que explote su vehículo, **atropéllale.** Vale, vale, es más fácil decirlo que hacerlo.







Misión 15 PHIL

01 TRAFICANTE DE ARMAS

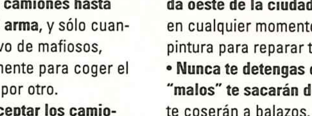
Dificultad: 3/5.
Recompensa: 2.000 $.

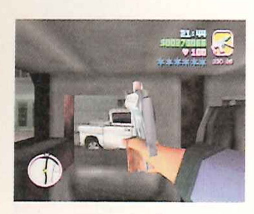
• Hazte con un chaleco y con abundante munición de... ¿adivinas?, sí, de Uzi. Luego, **móntate en el coche para ir a recoger el resto de las armas.**

• Para ello, **dispara desde de tu vehículo a los camiones hasta que suelten el arma,** y sólo cuando estés a salvo de mafiosos, bájate rápidamente para coger el paquete e ir a por otro.

• **Intenta interceptar los camiones de contrabando en la avenida oeste de la ciudad**, acudiendo en cualquier momento al taller de pintura para reparar tu vehículo.

• **Nunca te detengas o los "malos" te sacarán de tu coche** y te coserán a balazos.









02 BOOMSHINE SAIGÓN

Dificultad: 2/5.
Recompensa: 4.000 $.

• Llevar a Phil al hospital después del pequeño percance con la dinamita. No será fácil, ya que **estarás drogado y no verás bien la carretera.**

• Para llegar al hospital a tiempo, **conduce rápido por la avenida pero esquivando el tráfico** para que tu coche no estalle.

• **Una vez llegues al hospital, da media vuelta y sal de la avenida por la primera calle que veas,** para acudir entonces a otro sitio donde curarán a Phil.





Misión 16 PRINT WORKS

01 DESCUBRIENDO EL PASTEL

Dificultad: 4/5.
Recompensa: 2.000 $.

• **Antes de coger el taxi que te lleva al club Malibú,** asegúrate de que llevas abundante munición para la mini-ametralladora de siempre, para el rifle de francotirador y un chaleco antibalas.

• **Habla con el chivato y luego dirígete al barco** que está atraco en el puerto.

• **Aparca tu coche cerca de la rampa** de acceso al barco.

• Antes de entrar, **dispara con el rifle de francotirador y elimina a algunos guardas.**

• **Entra rápidamente** (esprinta con la Uzi en la mano) **y gira a la izquierda para subir hasta la segunda planta** de la torre. Allí darás con tu objetivo. Ya sabes lo que tienes que hacer, ¿verdad?

• **Para escapar, sube hasta lo más alto del barco y tírate** sin miedo hacia el muelle. Aunque pierdas un poco de tu salud podrás huir más fácilmente de la pesada policía.





02 ATACA AL MENSAJERO

Dificultad: 4/5.
Recompensa: 5.000 $.

• Antes de nada, **hazte con munición de Uzi, cohetes y con un chaleco antibalas.**

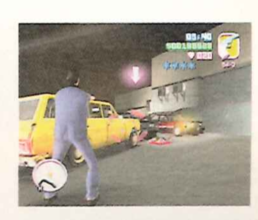
• Nada más salir de la fábrica, **coge el primer coche que veas y dirígete rápido al lugar de llegada del helicóptero** en el muelle.

• **Este lugar estará muy bien protegido por matones**, así que, nada más entrar y desde lejos, dispara a uno y cuando se acerquen a por ti, móntate en tu coche y atropéllalos a todos.

• Si haces esto rápidamente, **te dará tiempo a explotar con el lanzacohetes los coches que servirán a tu objetivo para huir** y así matarle fácilmente con la Uzi.

• **Si no, te tocará perseguirlo con la policía detrás tuya** (nivel 2). Sin perderlo de vista, dispárale con la Uzi hasta que destroces su coche.





03 LIQUIDA AL COBRADOR

Dificultad: 1/5.
Recompensa: 30.000 $.

• Lo primero de todo **es que te hagas con un coche veloz.**

• Después, **enviste a los mafiosos que, montados en motos, intentarán realizar la recaudación** diaria de tus locales.

• Cuando consigas tirarlos al suelo, **atropéllalos antes de que puedan utilizar sus rifles** contra tu vehículo.

• **Si tu coche es dañado, coge otro rápidamente** e intenta alcanzarlos antes que saqueen tus negocios, dejándote en rojos.





Misión final 17 MANTENTE CERCA DE TUS AMIGOS

Dificultad: 5/5.
Recompensa: 30.000 $.

• Para defender tu mansión **deberás estar bien equipado con munición de Magnun, lanzacohetes y un chaleco antibalas.**

• Nada más empezar, **colócate agachado al final de la escalera** de forma que tengas siempre a la vista la puerta principal y los dos pasillos. Desde ahí podrás disparar sin problemas a todo el matón que se atreva a entrar.

• Si pierdes mucha "energía", **en la habitación situada en la planta baja junto al hall, encontrarás un chaleco y un botiquín.**

• **Espera unos segundos hasta que aparezca el traidor de Lance.** Síguele hasta el tejado mientras le disparas con la Magnun y **no te preocupes por el dinero que te están robando.** Eso ahora es lo de menos, ¿no crees?.

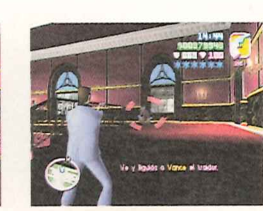
• En el tejado, **equípate con el lanzacohetes y dispara a Lance** para acabar con todos los que le rodean rápidamente.

• **Regresa al lugar de inicio y, cuando aparezca tu máximo rival, corre al piso superior** y accede a la planta baja del hall por la escalera lateral.

• Ten en cuenta que **en el sótano encontrarás una sala donde podrás recuperar salud** y equiparte con un chaleco antibalas.

• Desde el pasillo que da al hall, pero sin entrar en éste, **equípate con el lanzacohetes y dispara hacia el lugar donde se encuentra tu rival** (aunque quede fuera de tu vista por culpa de las columnas). La onda expansiva hará su trabajo y acabará con Lance de una vez por todas.





LOS RETOS DE LA GRAN CIUDAD





1- CONCESIONARIO DE COCHES

Cerca del aeropuerto podrás comprar un concesionario de coches por 50.000 $ y con el que podrás participar en carreras para ganar dinero.

Para conseguir victorias seguras, hazte con un lanzacohetes y destroza a tus contrincantes en la parrilla de salida, antes colocarte en tu posición.

Además, si llevas todos los coches que te encarguen en el garaje situado detrás del concesionario, podrás obtener unos modelos nuevos de gran valor.

2- FÁBRICA DE HELADOS:

Por 20.000 $ podrás hacerte con la fábrica de helados. **Mediante ella podrás traficar con drogas** (para los ciudadanos) y así ganar un poco de dinero. **Algo que no agradará ni a la policía ni al resto de las mafias,** por lo que recibirás algo de plomo en ciertas ocasiones. En esos momentos de "cierta" tensión, sal pitando y cambia de zona. También debes tener presente que dependiendo del barrio, obtendrás más o menos dinero por tu mercancía.

3- ASTILLERO

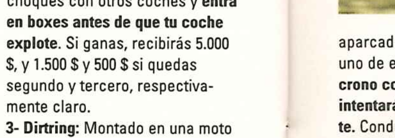
En el puerto situado al suroeste de la ciudad hay un astillero que podrás comprar por 10.000 $. **Gracias a él, podrás participar en carreras contrarreloj en lanchas** rápidas. Cada vez que ganes la crono, conseguirás que tu astillero genere 1.000 $ más por día.

4- ARENA

Al noroeste de la ciudad hay un estadio donde podrás participar en unas pruebas para ganar algo de pasta. Ten en cuenta que sólo abrirá sus puertas a partir de las 20:00 horas, y que **cada día podrás disputar una sola de las tres siguientes pruebas:**

1- Bloodring: En una plaza cerrada, **deberás luchar contra otros coches para recoger los checkpoint** que irán aumentando el tiempo disponible hasta los 2 minutos. **Evita los vuelcos, los atascos de coches y conduce por el lateral de la plaza.** Obtendrás 1.000 $ por ganar y 100 $ por cada coches que destroces (usa la Uzi, es lo mejor y más económico).

2- Hotring: 12 vueltas a un circuito oval contra 18 rivales. Evita los choques con otros coches y **entra en boxes antes de que tu coche explote.** Si ganas, recibirás 5.000 $, y 1.500 $ y 500 $ si quedas segundo y tercero, respectivamente claro.



3- Dirtring: Montado en una moto Sánchez tendrás que **completar un recorrido de trial y de moto cross, mientras recoges 27 checkpoints.** Conseguirás 50.000 $ si lo haces en menos de 5 minutos, 10.000 $ si tardas entre 5 y 10 ó 5.000 si tardas algo más de 10 minutos.

5- MISIONES RC

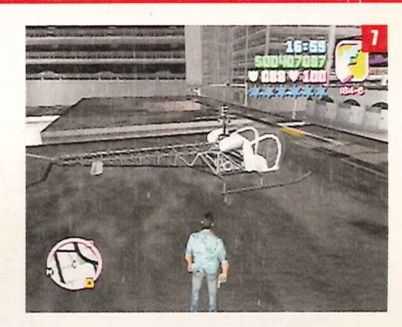
Distribuidos por la ciudad **encontrarás tres camionetas mediante las que podrás controlar por control remoto un coche, una avioneta o un helicóptero** de juguete para participar en carreras o en pruebas de cronometradas con puntos de control. Tan sólo obtendrás 100 $ por cada victoria y otros 100 por batir tu propio récord, así que ya sabes.

6- PRUEBAS TODOTERRENO

En el norte de la ciudad encontrarás un circuito de motocross con un jeep y una moto Sanchez aparcadas. Cuando te montes en uno de ellos, podrás **disputar una crono con unos matones, que no intentarán otra cosa que liquidarte.** Conduce rápido y dispárales con la Uzi para que no te molesten. Cada vez que hagas un buen tiempo obtendrás 100 $.





7- MISIONES DE HELICÓPTERO

En la ciudad verás aparcados tres helicópteros gracias a los que podrás participar en una carrera con puntos de control y contra el crono.

Los tres vehículos aéreos **aparecerán cuando completes las misiones: "Borrar" y "Punto G".** Cada vez que completes un recorrido obtendrás 100 $.




8- PRUEBAS DE CONDUCCIÓN

Si quieres demostrar que eres un profesional al volante podrás hacerlo en las prueba contrarreloj, siempre y **cuando te montes en el coche abandonado que encontrarás en el sur de la ciudad.** Obtendrás 200 $ si completas el recorrido en el tiempo marcado

9- PRUEBAS DE MOTO

Si lo que más te gustan son las motos, **realiza esta prueba de saltos y velocidad a los mandos de una deportiva.**

Podrás ganar 1.000 $ por completar el recorrido y otros 1.000 $ cada vez que superes tu récord personal. Ánimo.

TRUCOS

Si introduces esta serie de trucos durante la partida podrás pasar un buen rato viendo cómo suceden cosas de lo más extraño en la ciudad. Aunque ten cuidado, ya que varios trucos no podrás desactivarlos sin reiniciar la partida. No se te ocurra salvar con los trucos activados:

CHALECO ANTIBALAS

R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

ARMAS

- R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
- R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
- R2, R2, R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑











LAS MUJERES TE ADORAN
●, ✖, L1, L1, R2, ✖, ✖, ●, ▲

CAMBIO DE TIEMPO:
- Normal:
  R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ↓
- Lluvioso:
  R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●
- Niebla:
  R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖
- Temporal:
  R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■
- Soleado:
  R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲

SALUD
R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

SUICIDIO (1)
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1

REDUCIR DOS ESTRELLAS DE PERSECUCIÓN
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

AUMENTO DE DOS GRADOS DE PERSECUCIÓN
R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →

PEATONES PELEONES (2)
↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1

LAS MUJERES TE ADORAN
●, ✖, L1, L1, R2, ✖, ✖, ●, ▲

LOS CIUDADANOS TE ODIAN
↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2

LOS PEATONES ARMADOS
R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓

DISFRACES (3)
- Pantalones rojos:
  →, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →
- Candy Suxxx:
  ●, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ✖, L2
- Hilary King:
  R1, ●, R2, L1, →, R1, L1, ✖, R2

Ken Rosenberg: →, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ✖, R1
- Lance Vance:
  ●, L2 ←, ✖, R1, L1, ✖, L1
- Love fist 1:
  ↓, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, ✖
- Love fist 2:
  R1, L2, R2, L1, →, R2, ←, ✖, ■, L1
- Mercedes:
  R2, L1, ↑, L1, →, R1, ↑, ●, ▲
- Phil Cassady:
  →, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ●
- Ricardo Díaz:
  L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2
- Sonny Forelli:
  ●, L1, ●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, ✖

MUJERES CON BIKINIS Y ARMAS (4)
→, L1, ●, L2, ←, ✖, R1, L1, L1, ✖

TRÁFICO RÁPIDO
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2

CÁMARA LENTA
▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1









CÁMARA RÁPIDA
●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲

EXPLOSIÓN DE COCHES (5)
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1

COCHES NEGROS
●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●

COCHES ROSAS (6)
●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●

COCHES INSTANTÁNEOS (7)
- Bloodring Banger:
  ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2
- Bloodring Banger Race:
  ↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←
- Carrito de golf:
  ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖
- Hotring Racer 1:
  R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1
- Hotring Racer 2:
  R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2
- Limusina Love Fist:
  R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →
- Tanque:
  ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲
- Camión de basura:
  ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →
- Romero´s Hearse:
  ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →
- Sabre Turbo:
  →, L2, ↓, L2, L2, ✖, R1, L1, ●, ←

COCHE SALTARÍN (8)
(pulsando L3) ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1

REDUCE LA GRAVEDAD DE LOS COCHES
→, ●, R1, L2, ↓, L1, R1

COCHES QUE FLOTAN EN EL AGUA (9)
→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2

COCHES QUE DESPEGAN
→, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1





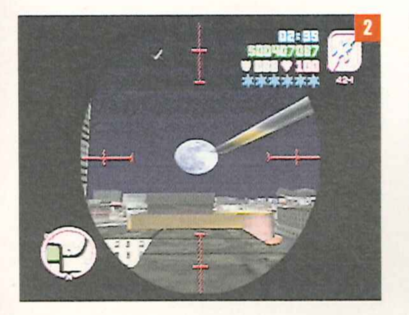
CURIOSIDADES

JUGAR A LA PELOTA (1)
En la piscina de la casa que hay frente a tu mansión de Starfish Island, verás una pelota de playa a la que podrás pegar de cabeza.

LA LUNA CRECE (2)
Si disparas con el rifle de francotirador a la luna, verás como esta crece y decrece con cada bala.

COCHE ANTIBOMBAS (3)
En la misión de "Ángeles Guardianes" podrás hacerte con un coche a prueba de bombas. Para ello, fracasa en la misión y coge la limusina de tu jefe. Guárdala en uno de los garajes de tus residencias para usarlo en las misiones más complicadas.





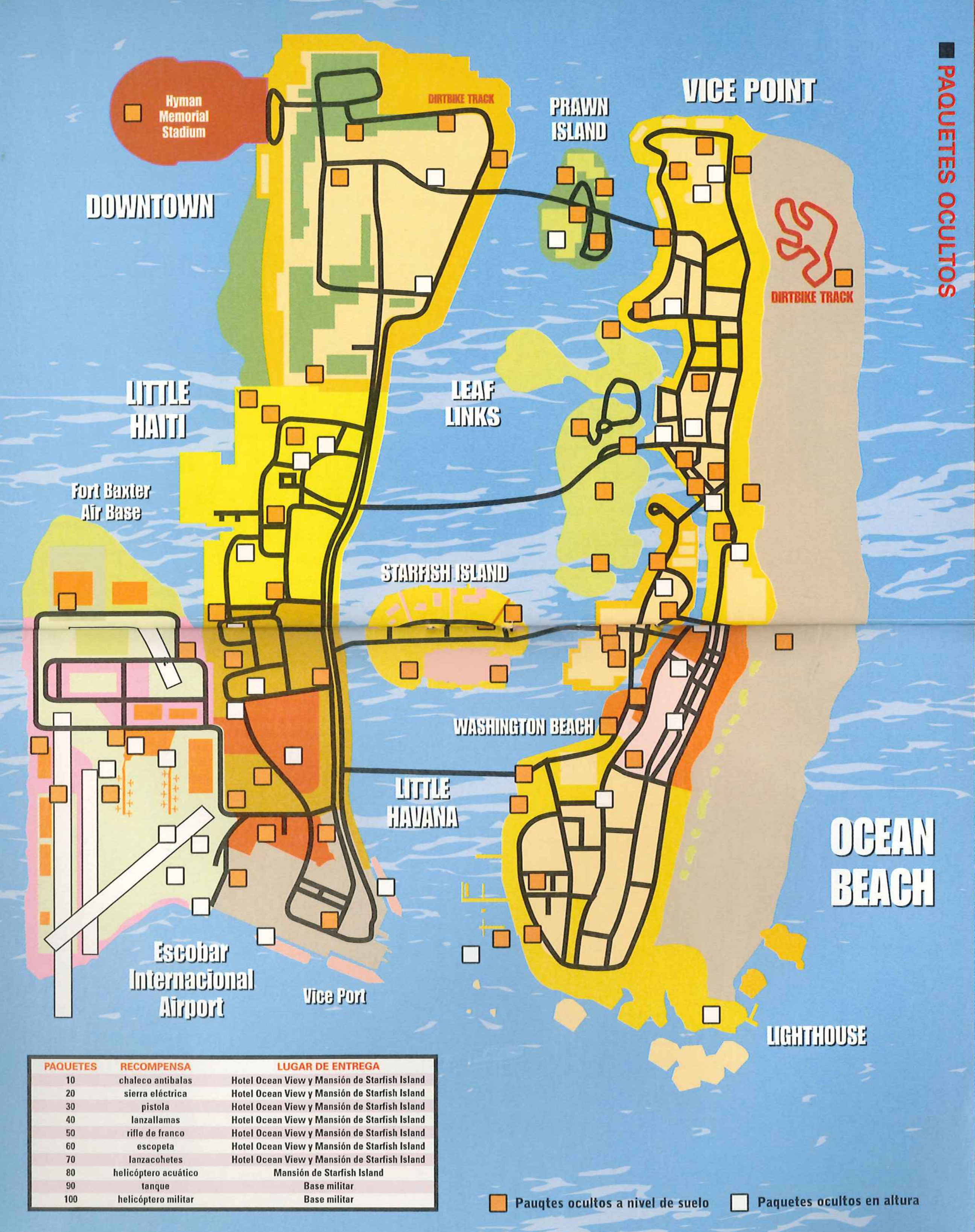


MANIOBRAS LOCAS Y MANIOBRAS ÚNICAS

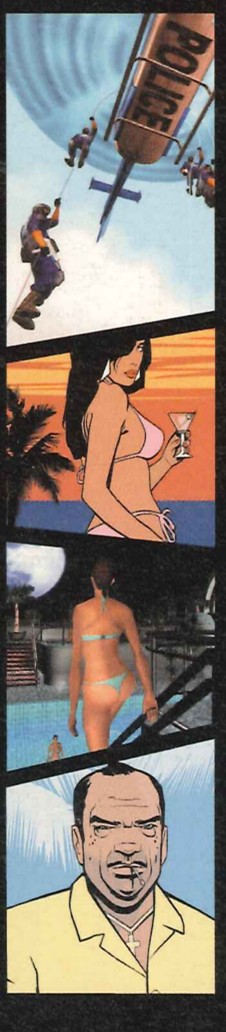
VICE POINT
DIRTBIKE TRACK
PRAWN ISLAND
LEAF LINKS
STARFISH ISLAND
WASHINGTON BEACH
LITTLE HAVANA
OCEAN BEACH
LIGHTHOUSE
DIRTBIKE TRACK
Hyman Memorial Stadium
DOWNTOWN
LITTLE HAITI
Fort Baxter Air Base
Escobar Internacional Airport
Vice Port

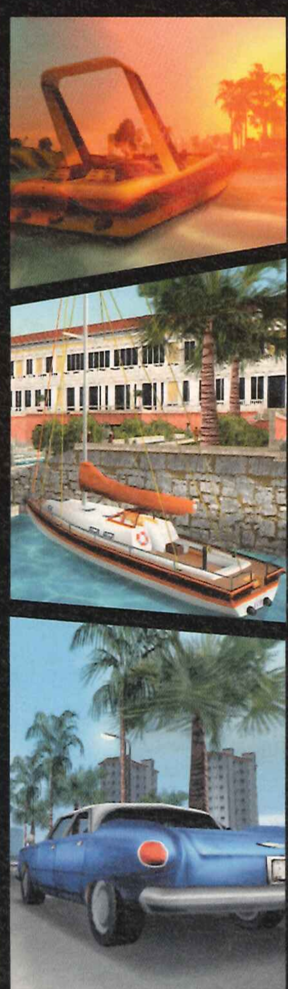
- Maniobra loca a nivel de suelo
- Maniobra loca en altura
- Maniobra única a nivel de suelo
- Maniobra única en altura

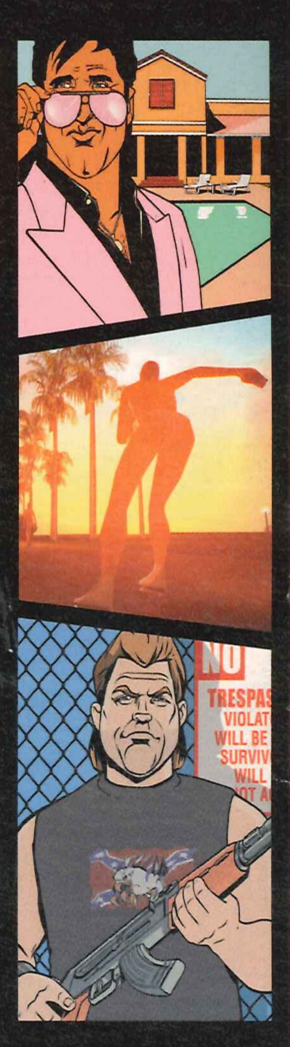
PAQUETES OCULTOS



PAQUETES	RECOMPENSA	LUGAR DE ENTREGA
10	chaleco antibalas	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
20	sierra eléctrica	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
30	pistola	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
40	lanzallamas	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
50	rifle de franco	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
60	escopeta	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
70	lanzacohetes	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
80	helicóptero acuático	Mansión de Starfish Island
90	tanque	Base militar
100	helicóptero militar	Base militar









Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 49